Grandi Armi, Strumenti del Potere, Sostanze Magiche

I Leitmotif Tematici Strutturali nella PluriLogia

(a cura del gruppo Vì — Tarcìsio Astronnàrdi — 'Vì'; integrazioni del gruppo Pàncer — Romèsto Trincagliùto — 'Doréamon' e di Rìddler).
(*Editor di bozze : Vì, Pàncer*).

Nel seguito del testo, le sei Branche della PluriLogia verranno referenziate con brevi lettere tra parentesi graffe, come segue :

{A} Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani.

{B' e B"} La Terza Guerra Interrogativa (prequel) ed Il Contrattacco Interrogativo (sequel).

{C' e C"} G.E.G di Napoli (prequel e sequel).

{D} Rocca di Stella.

{E} I Venti del Giravàgo.

{F} La Parola Sepolta.

Grandi Armi, Strumenti del Potere

{A}

In Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani, il leitmotif delle Grandi Armi ed affini è una caratteristica fondativa, strutturale della nazione Constantiana, che su di esse basa la sua diplomazia e politica di potenza. All'alba dei tempi, l'Altissimo fece dei Doni ai suoi Figli Diletti (tranne uno, assegnato ai Cantori della Luna), affinché nell'adempiere alla loro vigilanza non restassero indifesi davanti alle Schiere Demoniche, oltre al Qjq già menzionato altrove (documento sui Popoli Eletti e sulle rivolte e lotte di indipendenza). Non proprio tutti ai Guardiani, si diceva poc'anzi : uno destinò ai Pardi, ma col vincolo che venisse portato comunque da un Guardiano (v. dopo).
Ci sono tre Doni principali, prevalenti sugli altri : i primi due ben conosciuti storicamente, il terzo rivelatosi solo a trama in corso, molto avanti.
1) Il Bordone del Comando, affidato al Sommo Patriarca (la guida spirituale delle Stirpi, al tempo corrente il Principe Gledr Altanvàrad), la cui dimora è a Clivograd, in Clivolandia, al Monastero delle Stelle.
2) Il Maglio di Kàrandar, affidato al Comandante Supremo della grande armata federale, normalmente un Gravilandese (Gàmov Davlìssian, ai tempi correnti), con la peculiarità di poter sia riparare sia distruggere le altre Grandi Armi "minori". Normalmente riposa nella Forgia del Fuoco divino, nelle LochLands.
3) Gli Artigli (il Dono Nascosto, disvelato solo al tempo corrente), affidato ai Clan di Pardi Selvatici, affinché decidessero insindacabilmente di nominare un loro difensore e garante, di fedeltà assoluta. Costui è, nelle leggende tramandate tra i Pardi, una figura mitica conosciuta come l'Uomo dei Gatti o anche l'Uomo di Due Cuori, che ha la stessa valenza di una sorta di profeta. Tar Mac O'Breen viene insignito di questa specie di nomina onorifica, rendendosi così meritevole di ricevere gli Artigli. L'omone finisce per concentrare in sé tutti i tipi di risorse messe a disposizione di un Guardiano poiché egli, già molto forte di suo ed abilissimo guerriero, intraprende anche la Trasformazione in Statua Vivente e riceve gli Artigli. Grazie a ciò, alla testa dei Gatti Pesanti, diventa la punta del cuneo con cui il maglio Constantiano percuote le legioni dei Centarosauri Utrexiani, che arrivano a temerlo così tanto da considerarlo l'incarnazione del malefico Dio T–Rog.
Ci sono poi molti Doni di secondo rango. Tredici Patriarchi e Matriarche Portatori/trici di altrettanti Bordoni maggiori e sette Portatori delle altrettante Grandi Armi. Ed indirettamente, grazie al Qjq ed alla Comunione col

Sangue di Fuoco (che induce la Trasformazione in Statue Viventi), anche i sei Leviatani maggiori si possono in parte far discendere dall'Altissimo. I Leviatani sono cyborg semi cibernetici e semi viventi, ma senza la Trasformazione indotta dal Qjq un tessuto vivente non potrebbe sopportare le sollecitazioni meccaniche di corpi di simili proporzioni monumentali. Essi vengono pilotati grazie ad un sistema di interconnessione neurale diretta, e sono guerrieri letali capaci di assaltare le fortezze intergalattiche.

{B}

Ne La Guerra Interrogativa, prequel, e ne Il Contrattacco Interrogativo, sequel, ci sono due poteri, largamente indipendenti e separati, ma per nulla comparabili. C'è il potere tecnologico, ampiamente diffuso (sotto l'egida dei Cavalieri del Cosmo) ma di cui non ci occupiamo qui poiché non ha nulla di saliente che lo differenzia da tanta Sci–Fi ordinaria. Poi c'è il potere sotterraneo, spesso invisibile, ma virtualmente illimitato, e che è riservato da un lato agli accoliti ed emissari delle Ali Nere e dall'altro agli iniziati del Labirinto Interrogativo. Questo perché gli Interrogativi e la loro controparte sono entità quadridimensionali, i cui limiti esulano completamente dalla realtà ordinaria, dalla Natura Quantica dei Reami Non Interrogativi. Trascendono in un certo senso anche ai limiti della fisica e della scienza, ma solo perché si devono inquadrare in una realtà più ampia e superiore. Solo chi si addentra in questa altra dimensione preclusa ai più, accede al vero potere e comprende l'entità della vera minaccia, la mano Nera che tesse le trame.

A prescindere dalla loro posizione sull'asse orizzontale, Bene / Male, nel Libro due livelli sull'asse verticale del potere si manifestano, stratificati. A livello corale i primi albori del risorgere dell'Alleanza, quando entità dei Regni dei Bulbi e Bistelle irrompono nello spazio ordinario per combattere a fianco degli Astoriani (v. La Notte dell'Alleanza), ed i PIFs stringono amicizia con gli Irongardiani. A livello individuale invece si verifica un singolo evento assolutamente cruciale : l'assegnazione al Mastro MietiDrago dell'Interrogativo di Comando da Guerra da parte del Seguace, e per volontà del Consiglio Interrogativo. È l'inizio di un lungo percorso di stretta convivenza che porterà, nel sequel, ad una sorta di simbiosi così profonda che i confini tra l'umano e l'Ordinatore sfumeranno e non saranno più distinguibili. T.G.B. diventa una sorta di arma vivente, perché l'Ordinatore, che è la prima entità Interrogativa specificamente progettata da guerra, diventa come l'estensione del suo stesso braccio. L'omone inoltre, quando sceglierà l'auto esilio nell'Altro Tutto, per dissimularsi si ricoprirà di strati e strati di Bulbo, di fatto 'inventando' i Pluribulbi (così come la sua promessa consorte aveva 'inventato' le Polistelle corazzate, tremendamente efficaci contro le Ali Nere). In particolare il gentile ma potente Gbòid, Alto Signore di Bulbi, si tramuta nella sua impenetrabile corazza, incrementando ulteriormente la sua efficacia spaventosa in combattimento di qualsiasi tipo.

Ora l'Ordinatore si può classificare difficilmente come un'Arma o Strumento di potere, per il fatto di essere totalmente autocosciente, avere piena autonomia decisionale (sia pure entro i limiti del mandato conferitogli dal Consiglio Interrogativo), molto superiore anche ai Doni dell'Altissimo come gli Artigli o a Lèdgering (v. dopo. {C}). Esso è senziente e tetragono, e questo causa parecchie incomprensioni e frizioni col portatore, almeno inizialmente. Col passare delle esperienze comuni e con gli scontri, tuttavia, i due imparano ad apprezzare le caratteristiche dell'Alleato, e si integrano sempre meglio, diventando qualcosa di micidiale. Nel sequel anche H.H.G.A.T. compie un percorso parallelo analogo, sebbene non altrettanto radicale e, nel suo caso, l'Alleato che si presta ad 'aumentarle' le facoltà è nientemeno che il Seguace stesso (uno dei Primordiali), che si smarca dal Consiglio Interrogativo. Sempre nel sequel compare qualcosa di indefinito e dalle potenzialità quasi insondabili : Thòng (nome usato sia per il maglio di Mastro McMiràndorff sia per la misteriosa entità dormiente nascosta al suo interno). Thòng si rivela poi per essere un Proto–Interrogativo, un genere di entità a dimensionalità variabile e superiore agli Interrogativi stessi già differenziati, a metà strada tra essi e la Sfera Guardiana. Anche Thòng è uno strumento del potere così straordinario da permettere al vecchio Mastro di smontare le Rogdunn–Krind (le Rune Gabbia) ed altre Rune ancora più complesse (come la Dràogrivorm), e di lanciare la grande opera del Labirinto–Specchio nell'Altro Tutto.

Il sequel comunque, oltre ad essere ancora in fase di semplice revisione delle sterminate bozze, è troppo complesso nella struttura del potere, specialmente quello delle Ali Nere (v. Teoria della Piramide Perfetta ed altri inserti, futuri, al Libro). Questa tematica dovrà quindi essere riesaminata in un futuro non predicibile.

{C}

In G.E.G. di Napoli ci sono varie fonti del potere, gerarchizzate, ma non indipendenti o quantomeno abbastanza intrecciate, e tra esse sussisteva un certo equilibrio di lunga data, o almeno così era stato sino a dieci anni prima dell'inizio del tempo corrente della trama. Tra le forze del Male ci sono i Demoni, che hanno una propria alta magia, naturale, inspiegabile ed inspiegata, tra cui primeggiano i terribili 4 Demoni del Nulla, le creature più micidiali di Lad, almeno sino all'avvento del Messia Nero (il Mòrgoth, che coerentemente, dopo averli sottomessi, li chiama i suoi 4 Balrog). I Demoni hanno una loro gerarchia naturale, non troppo ben definita. Sotto i 4 stanno i Draghi–Demone, e poco sotto ancora le Aquile–Demone, ma nelle acque ancora temibili sono gli Squali–Demone. Tra i Demoni non convertiti al Mòrgoth (distrutti poi da Dak Waadyax e dal Napoletano), ci sono i 7 Demoni Neri, inferiori soltanto ai Demoni del Nulla, e prima soggiogati da Ràllen del Baluardo (la Maga Rossa). Esistono inoltre molte varianti di altra magia. La Magia dell'Ovest degli ArciMaghi di Týlengar, la potente Magia 'elfica' (la parola Elfo non è mai citata nel libro, vista la difficile attribuzione a varie razze di immortali presenti) dell'Alta Razza ma anche quella dei Sidhe (una Magia Piromantica). Una creatura a parte, unica ed irripetibile, intrisa di magie avverse, è Ràllen, probabilmente la più grande Maga mai vissuta, in certa misura forse superiore a Luessa stessa. Ràllen ha due poteri contrastanti nelle sue due metà del corpo : il Tocco di Fuoco ed il Tocco di Ghiaccio.

All'alba dei tempi, le varie Magie erano state cristallizzate ed incastonate in 9 Spade Sorelle, che hanno così acquisito potere anche sugli Elementali. Queste nove (Nota : è una mera coincidenza che siano 9 come i Nazgul di Tolkien) esercitano il dominio sull'acqua, sui venti, sul ghiaccio, sul fuoco, sul fulmine, sul tempo atmosferico, sui sismi, etc. Le razze varie (OvestLander, MiddLander, SouthLander, EsterShan, Magici Signori, Sidhe) se le contendono, in una sorta di equilibrio. Sono piuttosto potenti e conferiscono un certo potere anche sui Demoni, con l'eccezione dei quattro (quelli Del Nulla), totalmente al di sopra delle Spade.

Poi, intrisa a fondo nelle ossa stesse del mondo, c'è una potente magia, la più antica ed alta di tutte : quella Vìgiera (su cui vantiamo primogenitura). Essa è in certa misura una forza della Natura ed anche Divina, in quanto nel sottofondo cosmogonico del libro le due radici sono la stessa cosa. Poiché, anche ciò se non si vede e cova sotto traccia per l'intero prequel, esplodendo manifesta solo nel sequel, Dio ed i suoi emissari vegliano sulle galassie, e soprattutto vigilano. Sono gli Arcangeli Distruttori, che preferiscono chiamare sé stessi Legislatori. Lad ricade sotto la giurisdizione di Dògonod, ma quella stirpe invincibile, che usa buchi neri e wormholes per spostarsi, è in contatto come una rete che abbraccia i mondi benedetti dalla vita. In ogni mondo benedetto tre specie vengono messe a sentinella, tre segnalatori dello stato di conservazione : sono i Vìgieri. Creature magiche, buone, docili e sensibili e tali da ispirare empatia. I Vìgieri possiedono spesso anche la capacità naturale del viaggio inter dimensionale (sono infatti anche detti gli Apritori di Porte, o Coloro che viaggiano restando fermi).

Sulla Terra di origine di G.E.G. e del Mòrgoth (situata nel lontano futuro), già quasi due delle tre specie sentinella sono estinte : rimane solo la Sentinella dei mari (la stenella). Se in un mondo benedetto si estinguono tutti i Vìgieri, allora su di esso si abbatte la collera dei Legislatori, come a Sodoma e Gomorra. Ora su Lad, a difesa dei Vìgieri, gli Arcangeli Distruttori hanno lasciato una loro opera : La Decima Spada (Lèdgering). Estranea alle Nove Sorelle, anche se ha il suo santuario nello stesso luogo, nella Fortezza di Muuhg, la Lama Oscura è più potente di tutte le altre messe insieme. La sua magia Vìgiera è in grado di annichilire anche quella dei Demoni del Nulla, ed essa è l'unica entità Ladian che ispiri timore e diffidenza nel potente Messia Nero. Ma Lèdgering è uno strumento indocile, recalcitrante e rancoroso, e mette spesso alla prova il Portatore, per verificare che sia fedele al suo mandato di Guardiano dei Vìgieri. Questo ruolo tocca all'estraneo di Napoli, perché a suo tempo egli aveva scelto di proteggere un Vìgiero sperduto e randagio, di nutrirlo pur avendo

anch’egli fame, senza sapere niente, ed a sua volta era stato scelto dal Vìgiero. Lèdgering è uno strumento di potere così superiore a tutte le altre forze di Lad da essere quasi trascendente. Viene suggerito che si tratti, attraverso il linguaggio oscuro e criptico del Messia Nero, di un ‘attrattore strano mulsoriale interdimensionale’, un’entità esterna fissa come un’àncora nel tempo e nello spazio, capace di proiettare ovunque copie di sé, istanze diverse per l’apparenza esteriore ma una cosa sola nell’essenza profonda, e che in ere diverse hanno preso diversi nomi : Caliburnus / Excalibur, prima ancora la Lancia di Longinus, il maglio di Thor etc etc. D’altra parte {C} ambiva sin dagli esordi a essere un frullato di elementi magici attinti a piene mani da qualsiasi fonte senza la benché minima ambizione di coerenza interna, voleva essere un Libro sperimentale, una cacofonia maccheronica e sconclusionata, quindi accosta elementi completamente estranei e stridenti tra loro.

L’unica potenza Magica auto conferita è la ‘matematica Mulsoriale’ inventata o riscoperta da D.F.W. (uno scienziato proveniente dal futuro distopico della Terra), che è stato capace di comprendere la vera struttura della Multi Dimensione, i Viaggi tra di esse, e la potenza della mente nel manipolarne la struttura. Il Mòrgoth è una figura radicale, polarizzante e divisiva. Lungi dal volerne esaminare qui le caratteristiche etiche, la sua competenza magica diventa così smisurata da allertare i Legislatori stessi, che giungono a giudicarlo, poiché lo ritengono una minaccia alla stabilità del Continuum molto più grande di quanto lui stesso si renda conto. La sentenza è di morte, ma per intercessione di un’entità ancora superiore agli Arcangeli (forse uno dei Keruvim, forse un Saraph), la sconfitta del Messia Nero è convertita nella contestuale rinascita con acquisizione nel rango di Legislatore (ribattezzato Ebenézereth, ma affidato ad una giurisdizione diversa, onde non avere conflitti di interesse e legami troppo forti con Lad, che rimane a Dògonod).

Nel sequel assumono rilevanza come fonti del potere i retaggi lasciati dal Messia Nero dopo la sua caduta e resurrezione e sopravvissutigli : il Guardiano Nero ed AREK / Adam II / Il Defender. Il primo è qualcosa di bizzarro : un Incantesimo ‘auto consistente’ (i termini coniati dal Messia Nero rispecchiano la sua formazione di matematico). Eterno, auto cosciente ed ormai indipendente, sebbene rimasto fedele al Disegno del Mòrgoth, suo creatore (la difesa del Progetto GaiaNova).

AREK invece è un’intelligenza artificiale dotata di sensori, droni, effettori, droidi, armi di ogni genere, satelliti, generatori di potenza autonomi, ed auto evolvente. Anche esso, a modo suo, e più ancora del Guardiano Nero, eredita il mandato di proseguirne la missione. Solo che le due entità, orfane di una guida unica, interpretano in modo diverso tale eredità e finiscono spesso per scontrarsi, nella scacchiera martoriata di Lad, senza alcun potere capace di arginarle.

Assume anche importanza una creazione di AREK : l’Æquòreum, un virus che tramuta ogni creatura in un Vampiro (non uguale ai Vampiri nativi di Lad, creature relativamente ottuse e lungi dall’essere immortali, bensì in creature a sangue freddo immortali e molto difficili da uccidere). L’Æquòreum è una rivisitazione, in tonalità minore (e molto di basso profilo !), del Qjq e della Comunione col Sangue di Fuoco dell’Altissimo (Branca {A}). AREK ha assorbito dal Mòrgoth i valori morali dell’anti specismo e tende ad interpretarli in maniera molto letterale e radicale. Siccome, secondo la IA, le creature viventi non devono mangiarsi o uccidersi, e siccome ha osservato empiricamente che i Vampiri nativi di Lad non per forza uccidono le loro prede, o almeno possono non farlo, crea questo virus che rende possibile sopravvivere succhiando modeste quantità di sangue altrui, e nella sua visione oltre agli erbivori tutti gli altri dovrebbero essere resi Vampiri.

Alcuni Maghi IronMaster comprendono istintivamente questo aspetto del Disegno, questo salvacondotto dalla persecuzione di AREK, ed intraprendono volontariamente la difficile trasformazione : il virus non è spontaneamente contagioso, i Vampiri contagiati devono condividere il ‘dono’, ma due leader umani, il Duca Arcidiacono Vampiro ed il VàmpLord, trovano il modo di rubare l’Æquòreum e rendersi intangibili dai droidi e dalle letali macchine sterminatrici di AREK stesso, e radunano sotto di sé i superstiti derelitti degli IronMaster. Nell’era Post–Apocalisse, l’Æquòreum può essere assimilato ad uno strumento del potere collettivo così come lo era stato il Qjq di Constance, ma più che un carattere offensivo assume quello di salvacondotto dalla nemesi del Defender (anche chiamato Adam II).

{D}

In Rocca di Stella, gli Hochàim dispongono di alcune fonti di potere reale. Oltre al rapporto privilegiato di un numero molto ristretto di loro (praticamente ristretto alle sole due gemelle Valdryanne, col loro misterioso talento telepatico) col Dio Sotterraneo, sin dalla notte dei tempi ben disposto verso i discendenti del Druido Rosso, hanno anche altri alleati speciali. I Fùrugatti ed i loro simbionti Rigeliani (Greelnar–Ýdugh) stringono Il Patto del Gatto coi rispettivi Mastri di Gatto. Gli Hochàim possono quindi contare sul supporto sia della Piromanzia che delle Magie Fredde (Maghi Idromanti, Agastàfoti o Sagittari di Luce). E non è finita, oltre a questo potere abbastanza distribuito, i Clan della Pietra hanno altre due risorse, che li rendono così resilienti agli assalti dei Diavoli Corruttori.
GashKraancod, l'Artiglio dell'Ovest : la spada del Rè degli Hochàim, forgiata però dagli Amici (che l'avevano battezzata Dà jiàn – Dà zhǎo) e donata ai popoli della ex colonia Solariana imbarbarita durante l'era del grande Riflusso Indietro. E, soprattutto, il possente Leone Aqvàtnijr, un colossale guerriero felino fatto di una lega di metallo plastico a memoria di forma (come il Terminator T–1000 del sequel, proprio pari pari), anch'esso donato agli Hochàim dalla Repubblica Celeste 1300 anni prima (col nome originale di Dà Shīzi).
Imbarbariti come sono, i Clan della Pietra hanno dimenticato come fare la debita manutenzione, ed hanno scordato la funzione del piccolo Tynvalòwnijr, una sorta di minuscolo draghettino droide conservato nel tesoro reale, capace però di trasportare al Leone Aqvàtnijr le ricariche con le capsule di antimateria ed i Cristalli di Sole, minerali puri coi radioisotopi per far ripartire i generatori ausiliari a fusione, e riscaldare la lega metallica plastica di cui è fatto.
Il Leone non è affidato al Rè ipso facto ma, a seguito di un'antica clausola imposta dagli Amici (ostili alle monarchie), solo da un Rè eletto per acclamazione popolare alla sua presenza, e possessore di GashKraancod. L' Aqvàtnijr è, su Kh'Lor, superiore a qualsiasi Diavolo Corruttore, persino dei 4 Qàragad, ma si rivela inferiore al Supremo Soùqqurad (Jeahammènmuhd, l'incommensurabile, colui che il Titano al Centro del Mondo chiama con fastidio lo Sporigeno), grazie alla sua padronanza della Tessitura. Come si può notare, comunque, tutte le fonti del potere, persino quello che viene ritenuto magico oppure divino, derivano in ultima analisi o dalla tecnologia o da alieni (che poi è la stessa cosa, si intendeva solo differenziare la tecnologia terrestre da quella extra terrestre). Pur apparendo un libro di fantasy medievaleggiante, Rocca di Stella è in effetti fantascienza quasi pura.

{E}

Ne I Venti del Giravàgo il leitmotiv degli oggetti magici è stato il primo e fondamentale tema ispiratore. I nove (o dieci ! v. dopo) Grandi Amuleti o Grandi Talismani sono il fulcro degli equilibri di potere dei popoli delle varie Lunole e Tarlune. Citiamo dal glossario del Libro stesso.
● Hýdryl (la MariStella). Una stella marina bluastra (che ha mangiato una gemma fatta di vetro e ghiaccio di acqua della Tarlùna di Hydràvis, e lo tiene nascosto dentro …. N.b. esso la rende immortale). È destinata a una Principessa di Sirene tale da poter aderire alla sua pelle come un tatuaggio (deve combaciare con una voglia spontanea) e fondere insieme questa gemma. Avendo del ghiaccio di Hydràvis permanente, consente a costei di diventare Sireniforme anche in qualsiasi altra acqua di altre Tarlùne e Lùnole. È dotata di sette gambe, ciascuna capace di incantesimi diversi, ma specializzate nella produzione di tossine e veleni. In particolare Hýdryl è in grado di dirigere un Fosfiròlo verde e bluverde verso una particolare Tarlùna (potendole quindi raggiungere tutte meno due, tra cui una è Hydràvis stessa, l'altra non si sa).
● Dèsmokrugh (il Fiammartiglio). Ha la foggia di una polsiera dentata con corregge attorno alle dita, come un guanto di rete. Conteso, ma in realtà condiviso, tra gli umanoidi di Xùlpyron / Pyrophùrea e la razza più antica dei Desmòsian (i camaleonti volanti). Capace di fondere/tagliare qualsiasi materiale ed incendiare persino le pietre. Conferisce al portatore anche il potere di resistere esso stesso al fuoco. Condivide con altri amuleti lo sconosciuto potere di controllo sui Fosfiròli dai colori dal rosso al giallo che si recano a Pyrophùrea. NdR : praticamente tramuta chi lo porta in una sorta di ***Wolverine***.
● Mudugoog (il Santo Germoglio). Quando è latente, inattivo, ha la forma di un seme toroidale, con un foro centrale, duro e verdargenteo, resistente persino al fuoco. Se si attiva (a volte anche sua sponte se posto su terra

umida e innaffiato), sviluppa piante imprevedibili. Ha in sé la capacità di generare qualsiasi pianta esistente con cui sia mai venuto in contatto. Può fondersi a piante malate e rigenerarne parti, che poi lascia definitivamente innestate e se ne distacca tornando seme latente. Se richiesto e c'è terra, può generare colossi giganteschi nel giro di ore, o tramutarsi in una purea di alghe di fiume. Per esso non c'è differenza. Viene invocato dai Bémthos anche per ripopolare aree disboscate da incendi dolosi. È quasi simbiotico con la razza delle Arboressenze, tanto che c'è chi lo considera esso stesso il punto più alto della gerarchia delle Arboressenze. I suoi custodi e guardiani sono tradizionalmente i Bémthos (gli ottumani), che lo tengono quasi sempre sulla difficile Lùnola di Xylàptera. Mudugoog riposa in templi arborei e di rami intrecciati sconosciuti persino ai normali Bèmthos e noti solo ai capi tribù ed agli sciamani. Viene rivelato solo durante alcune cerimonie e riti di ringraziamento alle foreste (e prestato agli Arboreidi allorquando il loro Grande Padre Verde si ammali, ad esempio a causa dei Vermosi di Nenèmakys). Le tribù lo richiedono anche per guarire da infestazioni di parassiti ed insetti. Per quanto di potenza miracolosa nel risanare vegetali e specie a loro vicine, il Mudugoog è taumaturgico anche in generale e può risanare tutti gli esseri viventi da malattie di deperimento organico, ferite, ustioni, amputazioni, tumori ed altre patologie. È inefficace direttamente contro le infezioni batteriche, in quanto non è destinato ad annientare altre forme viventi che le malattie dei vegetali. Esercita controllo sui Fosfiròli verdi.

● Klýshraal (il Cristallo Ghiacciante). Gemma color ghiaccio dell'aurora, incastonata in un pesante castone di platino. Ha potere raffreddante, soprattutto sull'acqua. Se impugnato dal legittimo erede della casata regnante sui Valghéboris di Hàlgys, consente di solidificare l'acqua contenuta in qualsiasi forma presente, estendendo un contagio di prossimità (già … proprio come ***Ghiaccio nove***, eng. *Cat's Cradle*, 1963, Kurt Vonnegut). Ha facoltà di far cadere la neve ovunque sia presente anche poca umidità atmosferica. Controlla l'insorgenza dei Fosfiròli bianchi.

● Korlànghor (il Diadema alato). Controlla parte del tempo atmosferico : i venti (normali), tuoni e fulmini, ma non la pioggia o la neve, se non già destinate a cadere. Consente inoltre di far levitare esseri ed oggetti, purché mantenuti in contatto con l'amuleto in possesso del legittimo erede. Era andato perduto (lo ritrova Ærënne sulla Lùnola di Æquòrea), per questo sia i Mòhrlar che gli Hasfol avevano perso influenza rispetto al passato, seppure i secondi più dei primi (per via dell'appoggio dei Chiromàgi ai Mòhrlar). Può essere detenuto, in ogni caso, da entrambe le genti volanti. Fu vinto ai Mòhrlar dal nonno del padre di Siglÿnde, ma poi perduto (non si sa come) durante il regno di suo figlio. Spetterebbe a Siglÿnde : in quel caso oltre al trono alato nessuno oserebbe più negarle anche lo scettro del tuono, simbolo del potere della casata. Tuttavia la Falchessa ne torna in possesso solo dopo essere stata ripudiata dal Ré, e non torna mai più a chiedere il perdono, e il Diadema Alato viene reso alla Casata solo dopo la sua morte.

● Oulànthrix (l'Aureola velante o Noscitòre). Questo potentissimo amuleto consente a chi lo possiede di mentire senza che si possa capire, nemmeno con arti magiche. Consente al portatore anche di irradiare la luce ed il buio spirituale, di scoprire la verità, la storia degli oggetti. Controlla i Fosfiròli viola, neri, marroni. Destinato ai Chiromàgi ed assai temuto. Zùthladh impara a farne un uso efficacissimo nel leggere i pensieri delle Ombre Altairiane, colmando il divario di potere a loro vantaggio, consistente nella capacità di desincronizzazione temporale.

● Roryl–Dhurk (la Clessidra Astrale). Tradizionalmente retaggio degli Ombràtili di Hypnobòrea. Ha l'aspetto dello scheletro esterno di un pentadodecaedro, al cui interno girano e lampeggiano quattro luci. Viola, smeraldo, blu elettrico e rosso bronzeo : ciascuna pulsa con un ritmo differente. Ha il potere della luce e del buio. Controlla i Fosfiròli acromatici (nelle varie sfumature di grigio esclusi gli scuri e i chiari, rispettivamente soggetti ad Oulànthrix ed al Klýshraal) che possono tipicamente servire per viaggiare nel tempo. È l'unico amuleto con una limitata influenza di controllo anche sui Fosfiròli di qualsiasi tinta. Il suo astro di riferimento non è una Tarlùna ma la Lùnola atipica di Hypnobòrea. Tramandato dagli autoctoni di Hypnobòrea, gli Ombràtili, i soli a comprenderne la vera natura (poiché essi non sono umani, ma discendenti delle Ombre Altairiane).

● Kraamgrynd (la grande Picca). I guerrieri della bellicosa Myrawak ne sono i depositari, ma la Picca non si lega a nessuna razza particolare, soltanto riconosce il coraggio guerresco come requisito per essere detenuta, chiunque la possieda può essere sfidato, ed essa passa di mano soltanto in questo modo, o resta inutilizzata. Se

lo sfidante è ritenuto degno, la Picca rifiuta di combattere a favore del precedente portatore, ma se lo sfidante è indegno, la Picca manifesta le sue potenzialità offensive, e lo sfidante è spacciato. Non è un amuleto nel senso in cui lo sono altri. È detto bordone dei pastori di eserciti, in quanto chi la porta raduna attorno a sé gli eserciti. Il portatore deve assumere la responsabilità di difendere i portatori degli altri Amuleti. Il portatore attuale è Lord Tryrnàrev.

● Ànthrogon (la multi Trottola, dei Setacciatori di Hypnobòrea). Una trottola, contenente a propria volta un paio di trottole più minute, a forma di cerchio senza raggi, ciascuno rotante su un asse distinto. Destinato ai Setacciatori Hypnoborèi. Conferisce capacità di orientamento assoluto, come una bussola per trovare le strade, anche sconosciute, e localizza la direzione di oggetti noti. Le sue potenzialità latenti emergono quando i Campioni del Giravàgo vengono a trovarsi nella rete dei Portali della Repubblica Celeste. Controlla i Fosfiròli di ritorno, a prescindere dal colore, ed ha un certo controllo persino sugli Starfiròli.

Infine, ultimo ma non il peggiore !

● Gnàistor (amuleto di Gnàulia, causa della Gattùrnia). Amuleto solo per modo di dire, di forma indefinita, e soltanto estrapolato, visto che nessuno lo ha mai visto disincarnato, salvo gli Shyeezaar. Si manifesta in modi diversi a seconda dei momenti (se ha voglia di fare capricci) ed ancor più a seconda di chi lo osserva o detiene. Di per sé stesso è immateriale, ma la sua sembianza preferita è incarnato in un Fufìro, o in forma di fantasma di Fufìro. È l'unico amuleto con una notevole autonomia, la quintessenza della Gattitudine, che si prende la libertà di disobbedire e persino di abbandonare spontaneamente un detentore. A parte ai Gatti, che non lo possiedono ma neppure ne sono letteralmente dominati, bensì ispirati, può essere detenuto da varie razze diverse (esso esprime le sue preferenze in modo arbitrario ed insindacabile). Spesso si aggira nei paraggi dell'attuale detentore in forma di magro Fufìro grigio, con godroni, elusivo e diffidente. I Gatti stessi, gli altri, che lo incontrano, dicono che esso ***ha*** la Gattùrnia, come fosse una specie di follia, di "*futta*". Può incarnarsi e celarsi in vari Gatti, passare di Fufìro in Fufìro e farsi trasportare. Ha avuto molti detentori tra i Gìrovan, ma anche tra gli Vnýdzyr, i Setacciatori di Hypnobòrea e gli Ombràtili, e per un certo periodo anche tra i Guardiani dei Felegnàuli (come la Galandrìgghern od i Vanyìrem). Controlla (inaffidabilmente, se non in compagnia di Gatti) Fosfiròli di qualsiasi colore, ma il suo detentore, volendo, può spostarsi ovunque anche a prescindere dai Fosfiròli stessi. Dono dell'ubiquità e dei paradossi. Consente di dialogare coi Gatti e fare richieste, ma non è che li comandi proprio. Facoltà indirette : consente di far mutare il colore del mantello ai Gatti. Fa ricrescere istantaneamente i baffi (importanti) ai Gatti. Consente di invocare l'intervento dei Gìrovan in favore dei Gatti. Per gli Shyeezaar, la Gattùrnia è un'entità collettiva, corale, che chiamano anche Il Matto, o nella loro lingua, il Rukshavankamjjug. Tutto questo è stato già approfondito in un documento apposito dedicato a Gatti e Felini.

{F}

Dopo aver sottolineato, come già altrove, che la trama di La Parola Sepolta si snoda su due distinti piani di esistenza : quello fisico materiale e quello metafisico spirituale (l'Æthéreum o Mormorio), conviene separare nettamente il potere tecnologico scientifico da quello magico / divino (sì : non distinguibili tra loro, tanto che un autore Esegetico antico ebbe a dichiarare che la magia consistesse in null'altro che miracoli).

Il potere tecnologico scientifico pende per intero dalla parte degli invasori di Keléndanogh. I Kittolakýrm sono enormemente più avanzati degli umani di Kroangst, e probabilmente più anche dei Solariani che avevano fondato la colonia, decine di migliaia di anni prima del Grande Riflusso Indietro. Hanno incrociatori interstellari, astrocaccia, ed un particolare tipo di esoscheletro da combattimento : i Malankìri (che ricordano un pochino i Gaymeneph di Zaibach, in *Visions of Escaflowne*). La loro tecnologia unisce tratti tipicamente Sci–Fi ad un vago sentore SteamPunk (es. nelle 'Cannoniere' volanti), anche se non quanto la rudimentale scienza autoctona, rigorosamente vintage e SteamPunk.

Gli autoctoni Kroangstiani, nostri lontanissimi discendenti, pur avendo subito un lungo declino tecnologico, hanno imboccato una via divergente di evoluzione : si sono evoluti in senso spirituale. Un buon numero ha sviluppato poteri psichici e a volte medianici, come la sensibilità di percepire il Mormorio : ciò che caratterizza gli Ecclesiasti Esegetici. Meno numerosi sono coloro che hanno perfezionato varie tipologia di vera e propria magia Elementale : i Maghi Zhalwýri. La loro magia è tutta fondata sul controllo mentale (e locale) degli

Elementi fisici, ma la base teologica di questo poggia semplicemente su un profondo legame con Dio, ottenuto grazie all'opera di Khobb Vanahùr, ottomila anni prima.
Questa figura ormai negletta dalla Chiesa Esegetica, e tramandata solo più dall'Ordine Segreto, da lui stesso fondato per nascondere la parola proibita (il modo di invocare e far risorgere il Demonio), i Vanahýri, è stato un vero e proprio secondo Messia di Kroangst. Nel Mormorio, Vanahùr ha uno status non tanto diverso da quello di Jesus il Cristo (sebbene costui sia riportato come più avanti nel Disegno), ed è stato grazie al suo patto con Dio, non tanto diverso da quello siglato con l'Arca dell'Alleanza (salvo che Vanahùr non ha chiesto nulla per sé, ma solo qualche protezione per i fratelli), che Dio abbia concesso ai Kroangstiani immiseriti ed imbarbariti il potere diffuso di produrre Miracoli di moderata entità. È una magia un po' limitata nello spazio ed effimera nel tempo, tuttavia questi poteri Elementali si rivelano di una certa efficacia contro la tecnologia superiore. Zvìrren, per esempio, che spazia nel controllo di quasi tutti gli Elementi inclusa la levitazione, sebbene in nessuno in modo affidabile, si dimostra molto distruttiva nelle azioni di sabotaggio in volo, anche contro i grandi vascelli volanti degli Invasori, quasi come un piccolo cacciabombardiere vivente. La cosa bizzarra è che la consapevolezza dell'origine dei loro poteri è completamente perduta tra gli Zhalwýri stessi. Solo un libro biografico sulle vicende di Zvìrren, a cura della reverenda Reyden Müllendhart, si prefigge di riscattare la figura di Vanahùr ed al contempo attribuire correttamente al suo patto con Dio il dono della magia ai discendenti.
C'è poi una ricerca compulsiva, morbosa, da parte ti Thràxom (l'Artigiano), un telepate ma Apteriòta (ed in quanto tale colmo di risentimento), delle memorie perdute della scienza del passato. Egli costruisce un abominio : una macchina senziente che corrompe il Dhàmmawhorg (il più vecchio dei sacri Tungýruff) e la sua incredibile sensibilità verso tutte le lingue del Mormorio, oltre a sfruttare i talenti esegetici smisurati della sua amante Zwygnag. Ma non trova i ricordi delle tecnologie perdute e non potrebbe nemmeno comprenderli. Invece, la sua incauta ricerca lo porta a riscoprire qualcosa che Vanahùr aveva cercato di seppellire con sé stesso : la Parola Sepolta, il nome segreto capace di scatenare una nuova venuta del Primo Increato, bandito dal mondo otto millenni prima. Ed infatti egli risveglia il potere demoniaco degli Inferi, che si incarna proprio in lui e per qualche tempo imperversa su Kroangst, flagellando più che altro gli invasori di Gòbledrom, che Satana trova presuntuosi ed arroganti.

Nel piano metafisico / spirituale (l'Æthéreum) si aggirano sia i tradizionali Diavoli, col loro rango e nomi originali (spesso nelle dizioni più arcaiche o cabalistiche), sia Potenze Celesti, anche esse strutturate nella tradizionale gerarchia ebraico cristiana. Ci sono poteri indipendenti (le 4 Forfére, v. Gatti e Felini nella PluriLogia). Infine c'è il poderoso strumento del potere per eccellenza (Cfr. Lèdgering, la Decima Spada, in {C}), la Lancia di Longinus o Lancia del Destino. Nel Libro essa passa spesso di mano, tra il Dottor Dragan Štradnovič, spirito di un serbo defunto martire, Zvìrren e Vanahùr risorto. Altri echi di leggendarie armi si trovano in Fragarach, una mitica spada dei Rè Gaelici, evocata ed impugnata da Rye (tramutatasi nella Mórrígan per proteggere i suoi micini del Limbo. Nota : è per questo che Ariel, la Leonessa di Dio, la chiama amichevolmente Piccola Cornacchia). La Lancia di Longinus sembra in grado, anche in dipendenza dalla mano che la brandisce, di distruggere qualsiasi Diavolo (con, forse, l'esclusione di Lucifer, ma non è dato saperlo). Per quanto riguarda Satana, nulla può distruggere la sua essenza se non Dio stesso, poiché è stato collocato da Lui alla base del proprio stesso Disegno, e cancellare il Primo Increato equivarrebbe a distruggere l'intera scacchiera. Tuttavia la Lancia di Longinus può esercitare potere letale sul suo corpo fisico, il simulacro in cui si è reincarnato (Thràxom), e bandirlo dalla realtà per confinarlo nuovamente all'Æthéreum.

Sostanze Magiche o apparentemente tali

Diversamente dalle saghe Fantasy "pure", dove è tutto un florilegio di elisir, pozioni ed intrugli magici, questi ingredienti sono veramente rari nella PluriLogia. Peraltro queste eccezioni sono presenti nelle Branche **meno** Fantasy ! (Come {D} ed {E}). Menzioniamo però, prima e senza approfondire oltre, le sostanze presuntamente magiche (ma, come ebbe a dire Arthur Clarke, qualsiasi tecnologia sufficientemente avanzata e complessa è, per il volgo comune aggiungiamo noi, indistinguibile dalla magia !).

Il Qjq di Constance : il capolavoro di ingegneria genetica progettato dal loro Dio in persona. Già, bello vincere facile. Questo virus Trasformante, che tramuta i Figli Diletti delle Stirpi Originarie in Statue Viventi indistruttibili, è anche depositario della vigilanza sulla 'purezza della razza'. Intendiamoci, il termine qui non ha nessuna valenza etica, ma soltanto un significato genetico : i Guardiani devono restare così come progettati da Dio, adatti a sopravvivere nel loro durissimo mondo, anche esso progettato da lui : il Qjq è sentinella rigorosa ed inappellabile sulla preservazione dell'integrità genetica. I mezzo sangue, anche di seconda o terza generazione, vengono uccisi o menomati dalla Comunione col Sangue di Fuoco. Il Qjq è un Dono riservato esclusivamente ai Guardiani di sangue puro, ed ha al suo interno miriadi di funzioni di controllo anche della propria stessa integrità, tanto che nessuno è mai riuscito, fuorimondo, né a coltivarlo né a modificarlo. Insomma, il Qjq è scienza, a tutti gli effetti, ma poi all'atto pratico è talmente al di sopra della scienza anche avanzata del futuro, da essere indistinguibile dalla magia. O, se si preferisce, un Miracolo divino.

Circa l'Æquòreum, in {C} sequel, esso è equivalente, in senso qualitativo. È un prodotto tecnologico sofisticato (figuriamoci : prodotto a sua volta da una macchina, un'intelligenza cibernetica : AREK), ma poi, visto con gli occhi dei rozzi, arretrati IronMaster Ladian, appare assolutamente come Magia o quantomeno come superstizione. Tutte le razze superstiti considerano il Vampirismo indotto dall'Æquòreum chi come una maledizione demoniaca chi come una benedizione divina, ma nessuno la percepisce come scienza, così come non considerano scienza AREK stesso, il suo creatore.

Passiamo invece alle uniche due sostanze Magiche vere e proprie, inspiegabili, che si annidano in Branche prevalentemente Sci–Fi e poco (e fintamente) Fantasy.

In {D} esiste una coppia di sostanze antitetiche (ma che possono coesistere ed essere persino miscelate) : il Tarchio ed il Rasnjo. Il Tarchio è una sostanza magica fortificante, che irrobustisce e rende tozzi e massicci, specie se somministrato in gioventù (v. il Canone del Tarchio, a cui era stato sottoposto il Battista Hochàim, prima che Jink Ljngvaar fosse colpito da numerosi Gròuwluth, o Segni di Condanna, dei Diavoli Corruttori), e rende i guerrieri dei Clan della Pietra estremamente forti e robusti. Tarchiati, appunto, da cui il nome stesso. Il Tarchio può e viene somministrato spesso anche ai Fùrugatti da guerra, quando diventano dei veri Nasolièri, per rafforzarli contro i Diavoli Corruttori. Cosa sia di preciso non viene quasi mai riferito. Si sa solo che, specie nelle Isole della Speranza, laddove molti coloni Hochàim sono in esilio, alcuni Maghi Idromanti che non riescono a venire accettati nel Patto del Gatto, vengono destinati a 'trovare e curare il Tarchio'. Anche il Capitano Àthenor Ghèmmon Krommness è stato sottoposto al Canone.

Cit. … omissis … "*Lady Rynéwler sopraggiunse, di nuovo vestita da combattimento, e lo sorprese che con un dito raccoglieva una sostanza, untuosa all'aspetto e brillante di pagliuzze o piccole scaglie, da una scatolina di ottone stagnato. Vide che l'energumeno glielo ficcava ripetutamente tra i denti, senza tema che potesse tranciarglielo per errore. Invero il Fùrugatto lappava la sostanza e la sorbiva con notevole voracità. Ne mise un po' anche nel foro della freccia*". … omissis …

Invero, nell'intero Libro, un unico accenno di Krommness a Lady Rhonya sembra alludere alla natura vera della sostanza : qualcosa di correlato a nanomacchine biologiche, una tecnologia superstite del lontano passato perduto, degli antichi.

Cit. … omissis … "*Beh non è male come sembra, comunque. Ad esempio non fa male. Il Tarchio è una sostanza magica, ma è di natura benefica. Non importa che imbruttisca, aiuta l'organismo a fortificarsi per resistere alle ingiurie, anche alle malattie. È tramandato dall'antica sapienza dei Clan della Pietra, e questa stessa sapienza è stata recata anche all'Esilio quando partirono i nostri padri. Dicono che i primi 'semi' ci furono donati da alcuni Dei che lasciarono Kh–Lor quasi un millennio fa, ed il cui nome è stato dimenticato. A me non importa di niente, mi basta che mi abbia reso più forte e resistente di come sarei stato altrimenti. È più che sufficiente. Sono cresciuto per tornare all'ovest a vincere una guerra e riconquistare la libertà della Marca di Walgaaryon, non per abbordare ragazze alle feste dei paesi*". … omissis … Spiega a Rhonya, accennando a non meglio precisati 'semi'. Tuttavia questo è l'unico accenno in tutto il libro, fatto più a beneficio del Lettore che non come sintomo di una profonda consapevolezza degli Hochàim stessi, perché Rocca di Stella in effetti

non è Fantasy, ma Fantascienza mascherata da Fantasy, e quindi, anche se in un solo piccolo paragrafo, la natura magica del Tarchio viene svelata parzialmente. Ma rimane magico lo stesso ! Perché risana le ferite dei Fùrugatti, e i Gatti sono magici a prescindere, giusto ?

Circa il Rasnjo, è praticamente l'antitesi del Tarchio. Vediamolo in azione, in un lotto di prezioso Tarchio contaminato.

Cit. … omissis … "*Altri soldati, emuli dell'energumeno (il Battista, NdR) ma senza averlo consultato, si lasciarono purtroppo tentare dalle insidie del temibile Tarchio adulterato, ma non avevano la fibra del Battista e vennero snervati nel fisico irreversibilmente. Le gambe si fecero mingherline e le ginocchia deboli e fragili, mentre il Rasnjo sviluppava i suoi effetti devastanti minando la resistenza del fisico, al punto che dovettero ritirarsi dal fronte. Il Battista Hochàim venne a sapere dell'inganno, ed in persona si incaricò di denunciare l'attentato ed i danni ai giovani rovinati*". … omissis … Insomma questo Rasnjo, probabilmente un parente stretto, causa effetti contrari, è l'insidia sempre in agguato che potrebbe avvelenare anche il miglior Tarchio, e che quindi rende impossibile avvalersi del Canone al di fuori del controllo di veri Maestri.

Sempre in appendice al Libro si trova qualche informazione ulteriore, sul Tarchio e sul Rasnjo : — Def. Specie di unguento, oleoso e fatto di scagliette argentee come pagliuzze brillanti e forte odore di cinnamomo e lavanda, contenuto in una scatolina di legno larga e bassa, tipo le valde, talvolta di cuoio, che rende tarchiati, forti e tozzi. A volte si confonde facilmente con un suo prodotto di degradazione pressoché indistinguibile all'aspetto, che si crea spontaneamente col tempo o per l'intervento di un insetto (simile al pesciolino d'argento), chiamato il RASNJO. Se assunto, contrariamente al Tarchio, il Rasnjo rende smilzo e mingherlino. L'uso del Tarchio è da considerarsi quindi estremamente rischioso ed erratico negli effetti collaterali —. Ecco quindi che anche il Rasnjo è qualcosa di scientifico, una sorta di effetto collaterale, come un farmaco andato a male.

In {E} abbiamo infine il misterioso, pregiatissimo Krygglio. … omissis … — *Tanti anni prima un vecchio chiaroveggente che la sapeva lunga ed aveva persino letto alcuni libri dei Gìrovan, gli aveva raccontato che quanto più fortemente uno cercasse di trovare del Krygglio, tanto minori probabilità aveva di trovare il Krygglio ! Non si poteva scherzare su certe cose. Il Krygglio era qualcosa che si trovava e basta, ma non si poteva cercare. Punto.* — … omissis … Rammenta lo Zingaro, poco prima di trovarne molto, e vediamo quando infine ci si imbatte fortuitamente : … omissis … — *Sui bordi della vasca proliferavano imponenti escrescenze di un muschio muffoso, di tessitura assai fine e compatta, cementate da una sostanza cerosa a pagliuzze argentee disperse, simile ad un unguento. Fissandola, si aveva l'impressione che fosse viva, mobile : un agglomerato compatto di pesciolini d'argento, quei bizzarri parassiti in grado di sfrecciare fulminei tra i libri vecchi. Varel levò il pugno al cielo, trionfante.* — … omissis … Di aspetto abbastanza simile al Tarchio (del resto è un leitmotif re implementato, mica temi estranei !), suggerisce fortemente, ma senza dirlo esplicitamente, la presenza di microorganismi; che si tratti di cose naturali o nanomacchine (come Hýdryl) non è però dato di sapere. Viene anche descritto come il balsamo universale dei Fufìri, dal baluginio iridescente. Quando lo Zingaro risana i Felegnàuli pesti ed ammaccati della Galandrìggern, ricorre a questa miracolosa panacea per tutti i mali, in grado di curare i Felini, e Lady Gatto riconosce subito, dal profumo esotico, il Krygglio allo stato puro, e deduce che lo Zingaro abbia posseduto dei Fufìri. Il Krygglio torna a rivelarsi cruciale quando la Gattùrnia, incarnatasi in un Fufìro gracile e mingherlino, si accinge per la prima volta ad affrontare gli Altairiani, e Varel somministra un'abbondante noce di Krygglio che subito comincia a far sparire le chiazze di tigna dal mantello rognoso. In un'altra occasione ricorre a questa panacea per riattaccare un mazzetto di baffi strappati dal muso sempre della Gattùrnia.

Più avanti nel testo c'è persino un'Incollatura di Trama, laddove, in {E}, viene fatto un viaggio nello scenario di {D}, ed un Fùrugatto di Kh–Lor viene attirato dal profumo del Krygglio della bisaccia dello Vnýdzyr pari pari ai Fufìri di Gnàulia, pur non avendo in teoria mai avuto contatti con tale sostanza. Questo perché, si suggerisce, Krygglio e Tarchio sono vagamente affini se non correlati, anche se il primo è specifico per i Felini, mentre il secondo ha effetti assolutamente generalizzati.

In appendice si ritrovano però approfondimenti che sembrano sottolineare la natura davvero Magica della sostanza, più che non la semplice presenza di nanomacchine o di forme di vita.

— *Profuma di cinnamomo e naftalina, unguento (solido) polverulento, simile a muschio/muffa, dotato di varie caratteristiche : 1) cura i Gatti da varie malattie. 2) consente di comprendere i Gatti anche da parte di coloro che non sanno il Gatto. 3) Se regalato ad un Fufiro, consente di evocare subito la Gattùrnia, almeno temporaneamente, dato che la Gattùrnia prevalentemente si installa in chi vuole. 4) Chi lo possiede può chiedere favori ai Gatti, con migliori probabilità di essere obbedito (non la certezza comunque).*

Il Krygglio non viene mai chiesto né dai Gatti qualsiasi né dallo Gnàistor, nemmeno in caso di necessità. Il Krygglio deve essere offerto spontaneamente dal detentore dello Gnàistor, o dal padrone del Fufiro. È un regalo. Se somministrato, può evocare una temporanea ma immediata Gattùrnia in qualsiasi Fufiro, che poi però torna a farsi un normale Fufiro —.

Insomma, questo fantomatico Krygglio, è di certo la sostanza più strana della PluriLogia, dotato di molteplici proprietà davvero bizzarre.

(a cura del gruppo Vì — Tarcìsio Astronnàrdi — ‘Vì’; integrazioni del gruppo Pàncer — Romèsto Trincagliùto — ‘Doréamon’ e di Rìddler).
(*Editor di bozze : Vì, Pàncer*)